

ISSN: 2340-9096

<https://doi.org/10.17561/rtc.extra5.5769>

## 1971/10/1. Dama de Elche. Investigación y creación artística en el entorno digital desde la perspectiva A/R/Tográfica.

### 1971/10/1. Dama de Elche [Lady of Elche]. Research and artistic creation in the digital environment from the A/R/Tography perspective.

**María Dolores Gallego Martínez**Universidad de Almería  
gallegom@ual.esRecibido 16/09/2020 Revisado 09/10/2020  
Aceptado 09/10/2020 Publicado 30/04/2021

#### Resumen:

El presente trabajo de investigación y creación artística versa sobre el patrimonio arqueológico como fuente de inspiración para los artistas contemporáneos y, más específicamente, sobre la escultura pétrea conocida como la *Dama de Elche*.

Así, pues, la *Investigación Basada en las Artes Visuales* ha sido llevada a cabo en el entorno digital, partiendo de multitud de fotografías y dibujos sobre el busto femenino; se han utilizado diversas herramientas digitales de creación de modelos 3D (*Autodesk ReCap Photo*) y edición de vídeo (*Filmora9*); y ha sido realizada desde la *perspectiva A/R/Tográfica*.

Por tanto, el presente artículo se focaliza en exponer tanto el proceso creador interdisciplinar desarrollado como el resultado de una de las obras generadas y titulada *1971/10/1. DAMA DE ELCHE* (2020).

#### *Sugerencias para citar este artículo,*

Gallego Martínez, María Dolores (2021). 1971/10/1. Dama de Elche. Investigación y creación artística en el entorno digital desde la perspectiva A/R/Tográfica. Tercio Creciente (Monográfico extraordinario V), (pp. 167-189), <https://dx.doi.org/10.17561/rtc.extra5.5769>

GALLEGO MARTÍNEZ, MARÍA DOLORES. 1971/10/1. Dama de Elche. Investigación y creación artística en el entorno digital desde la perspectiva A/R/Tográfica. Tercio Creciente (Monográfico extraordinario V) abril 2021, pp. 167-189, <https://dx.doi.org/10.17561/rtc.extra5.5769>



## Abstract:

The present research and artistic creation project deals with the archaeological heritage as a source of inspiration for contemporary artists and, more specifically, about the stone sculpture called as the *Lady of Elche*.

Thus, the *Art Based Research* has been carried out in the digital environment, through multitude of photographs and drawings of the female bust; using various digital tools for creating 3D models (*Autodesk ReCap Photo*) and video editing (*Filmora9*); and from the *A/R/Tographic perspective*.

Therefore, this article focuses on show the interdisciplinary creative process developed and one artwork of the results obtained and it was entitled as *1971/10/1. DAMA DE ELCHE [Lady of Elche]* (2020).

## Palabras Clave:

Dama de Elche, dibujo contemporáneo digital en movimiento, videocreación, A/R/Tografía, Investigación Basada en las Artes Visuales

## Key words:

*Lady of Elche, digital drawing, videocreation, A/R/Tography, Art Based Research*

## Sugerencias para citar este artículo,

Gallego Martínez, María Dolores (2021). 1971/10/1. Dama de Elche. Investigación y creación artística en el entorno digital desde la perspectiva A/R/Tográfica. Tercio Creciente (Monográfico extraordinario V), (pp. 167-189), <https://dx.doi.org/10.17561/rtc.extra5.5769>

GALLEGO MARTÍNEZ, MARÍA DOLORES. 1971/10/1. Dama de Elche. Investigación y creación artística en el entorno digital desde la perspectiva A/R/Tográfica. Tercio Creciente (Monográfico extraordinario V) abril 2021, pp. 167-189, <https://dx.doi.org/10.17561/rtc.extra5.5769>



*Entiendo el concepto de viaje como el camino que se hace, el proyecto artístico va a actuar a modo de vehículo que posibilita el proceso de acercamiento, investigación, evolución, conocimiento y experimentación sobre el territorio de interés (Vera Cañizares, 2004, p. 83).*

## 1. Introducción: El Patrimonio Natural, Artístico y Cultural como fuente de inspiración.

A lo largo de nuestra historia, los artistas-artesanos y/o los artistas-creadores han tomado -por imposición, por influencia, por la moda o por ser el canon establecido del momento y/o por inspiración- referencias artísticas de la naturaleza, de otros pueblos, culturas e, incluso, de obras de otros artistas-artesanos-creadores, coetáneos y/o antecedentes.

De este modo, podríamos decir que las creaciones artísticas han sido -y son- el resultado de un compendio de elementos, conocimientos (técnicos, visuales, formales, estéticos, etc.) y gustos e intereses personales -potencialmente desde comienzos del siglo XX- que el artista va adquiriendo y fomentando a lo largo de su historia vital y a través del establecimiento de una amplia y compleja red de referencias visuales y paralelos formales con otras producciones artísticas precedentes o parajes naturales de interés.

En la actualidad, muchos artistas contemporáneos llevan a cabo proyectos inspirados o en torno a obras de nuestro *Patrimonio Natural, Histórico y Cultural* a nivel mundial para tratar transversalmente diversos temas (culturales, políticos, sociales, etc.). En la mayoría de los casos, la pretensión de dichos creadores es revisar y profundizar más, tanto en las obras mismas como en los contextos geográficos y temporales en las que fueron creadas o donde están ubicadas, con el objetivo de cultivarse uno mismo sobre un tema de interés y aportar una relectura e interpretación visual desde una óptica personal, además de visibilizarlas y ponerlas aún más en valor en la sociedad contemporánea.

Por tanto, enmarcado en esta tesitura que comentamos, nuestro último proyecto de investigación y creación artística se centra en la urna funeraria íbera icono del Periodo y Cultura Íbera de la Península Ibérica, una etapa de nuestra historia entre el siglo VII y el siglo I a.C. (MAN, s.f., pp. 50-51). La escultura femenina, datada entre el siglo V a.C. y la primera mitad del siglo IV a.C. (MCU, s.f.), es conocida mundialmente como la *Dama de Elche*, la cual representa a una mujer poderosa que, como han indicado otros especialistas en el campo, pudo desempeñar con seguridad un importante rol en la sociedad y la cultura de su momento por el simbolismo y poder que refleja su decorado atuendo. Además, cabe destacar que la obra ha sido exhibida en importantes museos a nivel internacional como el Museo del Louvre de París (Francia), el Museo Nacional del Prado y el MAN - Museo Arqueológico Nacional -donde se encuentra ubicada-, ambos últimos localizados en Madrid (España).



Así pues, el artículo además de presentar detalladamente el *modus operandi* que hemos llevado a cabo para la confección del presente proyecto de investigación y creación artística, vamos a exponer una selección de obras y *modos de hacer* de artistas contemporáneos que nos han inspirado e influido directamente para la elaboración de este proyecto artístico interdisciplinar.

## 2. Metodología.

La presente investigación artística sobre la *Dama de Elche* de carácter cualitativo se plantea, en su globalidad, desde una perspectiva interdisciplinar aplicando un pluralismo metodológico desde diversas áreas del conocimiento como la Historia del Arte, la Arqueología, las Bellas Artes y las Nuevas Tecnologías - TICs, “apostando así decididamente por la hibridación, los saberes múltiples y la colaboración en los márgenes disciplinares” (Gallego Martínez, 2019, p. 34).

Así, pues, el presente trabajo se basa en la *Metodología de Investigación basada en las Artes Visuales* (*Art Based Research*) como forma de indagación y de (re)presentación de datos e ideas propias desde la creación artística dentro de la investigación académica en ciencias humanas y sociales (Marín Viadel y Roldán, 2012) y desde la perspectiva A/R/Tográfica –como metodología de investigación visual- ya que se trata de una “investigación enmarcada dentro de la *Investigación Basada en la Práctica* [Artística o Artes Visuales] que incluye las prácticas del artista (...), el investigador (indagador) y el educador ” (Irwin, Golparain y Barney, 2017, p. 135).

Y es que, como comenta el artista e investigador Miguel A. Vázquez Vera, el proyecto que presentamos:

No se trata de una investigación basada en las artes simplemente, sino que [nuestra investigación] genera imágenes o cualquier tipo de obra artística como resultado de la misma (...). Es por tanto, un marco de investigación muy adecuado para los proyectos relacionados con las bellas artes en general, donde las personas que acostumbramos a expresarnos a través de otros medios que no es la palabra escrita, tenemos la oportunidad de aportar nuestros argumentos a través de otros canales comunicativos (2012, p. 18).



Además, el estudio llevado a cabo sobre nuestro pasado Íbero se ha desarrollado desde la *perspectiva de género*, con la intención de visibilizar y resaltar la importante, activa y plural participación de la mujer en la sociedad y cultura de esta época como han expuesto otros investigadores y estudiosos del ámbito de la arqueología pero, en nuestro caso, a través de una serie de obras de nueva creación con foco en las representaciones femeninas de ámbito funerario de este periodo como la *Dama de Elche*.

### 3. Proceso de Creación e Investigación Artística

#### 3.1. Fase 1: Estudio visual de la *Dama de Elche*

Ante la imposibilidad de visitar la pieza original en el Museo Arqueológico Nacional – MAN de Madrid, debido a la pandemia actual y al confinamiento estricto vivido en el territorio español entre el 15 de marzo hasta el 21 de junio de 2020 provocado por el Covid-19 -salvo para realizar las actividades permitidas-, la primera fase del trabajo fue adaptada al nuevo contexto social y las posibilidades que nos ofrecían internet y las nuevas tecnologías. Como comenta Jorge Wagensberg:

Toda nueva tecnología permite acceder a nuevos contenidos y da pie a nuevos lenguajes, por lo que también equivale a abrir un ventanal a una nueva era para la creación de conocimiento (...). La tecnología puede irrumpir en escena con nuevas posibilidades de observar y de comprender (2015, p. 15).

De este modo, el trabajo de observación, contemplación, análisis y comprensión visual *in situ* fue reemplazado por múltiples visitas virtuales en el MAN Virtual; la revisión en infinidad de ocasiones de la *Dama de Elche* en el espacio *MAN Google Art* en la plataforma *Google Arts & Culture* de prestigio internacional y en el portal *España es Cultura* del Ministerio de Educación, Cultura y Deporte de España; y, además, se ha llevado a cabo una exhaustiva búsqueda y recolección de imágenes de la escultura (fotografías y dibujos de otros autores).

A modo de *cita visual literal* (Marín Viadel, 2017, p. 66) del proceso de estudio y análisis visual llevado a cabo, hacemos referencia a la obra *Golden Buddha* (2005) del artista surcoreano Nam June Paik, pionero de las videoinstalaciones o videoesculturas. Tal y como podemos observar en la Figura 1, Buddha está viendo su imagen a tiempo real en la pantalla de una televisión localizada frente a él gracias a un circuito cerrado de videocámara.



Simulando un trabajo de contemplación e introspección de la propia escultura, en nuestro caso hemos reproducido con la *Dama de Elche* esta instalación artística convirtiéndose nuestros ojos a través de la pantalla del ordenador en la videocámara que observa detenidamente a la urna Íbera. De este modo, hemos reproducido en nuestro proceso de trabajo el *modus operandi* de esta obra de arte en una especie de estado de meditación y concentración sobre los aspectos físicos, simbólicos y espirituales de la escultura íbera estudiada en profundidad.



[1] *Golden Buddha*, 2005, Nam June Paik. Medidas variables.

Fotografía: Gagosian Gallery en *Art Basel Hong Kong* 2015.

### 3.2 Fase 2: Generación del modelo 3D

Reviviendo las pautas que quedaron reflejadas en la comunicación virtual titulada *Trabajar el error estético. Propuesta docente en torno al dibujo y el uso de las herramientas TICs* (Gallego Martínez, 2020a) y presentada en las *XII Jornadas Internacionales Educación Artística en clave web 2.0* (Mayo 2020) de la Universidad Autónoma de Madrid (UAM), hemos comenzado esta segunda fase de trabajo correspondiente al proceso creador a partir del banco de imágenes (fotografías y dibujos de otros autores) configurado sobre la escultura de la *Dama de Elche* que hemos comentado con anterioridad. Las imágenes (fotografías y dibujos) a lo largo el trabajo han sido consideradas como valiosas fuentes de información y como instrumentos de



investigación imprescindibles y elementales ya que: “en un trabajo de *Investigación Basado en las Artes Visuales* es necesario incluir imágenes y citas visuales” (Roldán y Mena, 2017, p. 47).

De este modo, comenzamos a trabajar con la aplicación *Autodesk ReCap Photo*. Un “software de escaneo 3D profesional para crear modelos 3D a partir de fotografías importadas” (Autodesk, s.f.).

Tras diversos intentos y combinaciones diferentes de las imágenes o fotografías recopiladas de internet, obtuvimos un molde-máscara 3D de la *Dama de Elche* (Figura 2) tal y como buscábamos y con el que hemos seguido trabajando y progresando en las siguientes fases.



[2] Vista detalle del modelo 3D (2020) generado de la *Dama de Elche* desde un plano contrapicado y en la interfaz de *Autodesk ReCap Photo*. Fuente propia.





Con el modelo en 3D generado por el software a partir de fracciones que selecciona la propia aplicación de las fotografías importadas, hemos exportado una serie de vídeos o videoclips en formato .avi de corta duración (entre 10 y 40 segundos) de la máscara-molde. Concretamente, para la siguiente fase del proceso que vamos a exponer, nos vamos a centrar en el *modus operandi* llevado a cabo con los videoclips generados y exportados.

### 3.3. Fase 3: Edición y montaje visual

En esta tercera fase del proceso creador, hemos trabajado con el programa editor de vídeos *Filmora9* (Wondershare, s.f.) -que cuenta con una interfaz de edición básica y similar a otros programas como *Adobe Premiere* o *Final Cut*- y una selección de videoclips exportados de la aplicación *Autodesk ReCap Photo* considerándolos como diversos elementos compositivos.

Entendiendo la *Línea de tiempo* de la interfaz de *Filmora9* como un lienzo o papel en blanco, se han ido localizando en ella los diversos videoclips seleccionados -como elementos compositivos independientes- de la *Biblioteca de medios* para ir componiendo las diversas obras generadas de *dibujo contemporáneo digital en movimiento*. Es decir, se ha adaptado nuestra forma de trabajar del tradicional medio físico y material a la interfaz de un programa de ordenador como medio virtual y digital.

Como vamos a ir detallando a continuación, para la elaboración de las diversas obras de dibujo contemporáneo en movimiento creadas -entre las que se encuentra *1971/10/1. DAMA DE ELCHE*-, se ha llevado a cabo un proceso de confección desde un estadio más simple a otros más complejos tal y como fue divulgado en el *CIVARTES 2020 - I Congreso Internacional Virtual de Artes: Diálogos entre las Artes Plásticas y Visuales y otros medios artísticos en tiempos de hibridación* en Julio 2020 con la comunicación virtual titulada *Arqueología y Dibujo Contemporáneo. Investigación artística con interpretaciones visuales del Patrimonio Íbero* (Gallego Martínez, 2020b).





Así, pues, para la primera pieza finalizada con éxito<sup>1</sup> se ha trabajado con cinco videoclips de la máscara-molde de la *Dama de Elche* generados con anterioridad que se han dispuesto en una única pista de vídeo en la *Línea de Tiempo* de *Filmora9*. Aplicándoles diversos filtros de colores (amarillo, azul y negro), estilos (bosquejo), efectos de transición (arriba y abajo), fondos de color (blanco y negro) y jugando con la escala de cada imagen en movimiento –ampliando y reduciendo el tamaño de éstas–, se han ido manipulando y transformando los vídeos originales exportados del software *Autodesk ReCap Photo*, con una imagen más realista y pictórica de la obra original (Figura 2) a un aspecto más original y personalizado propio del dibujo contemporáneo como podemos observar en los fotogramas extraídos de dos de las cuatro piezas de video que han resultado de esta primera fase de experimentación en *Filmora9* (Figuras 3, 4, 5, 6, 7, 8 y 9).



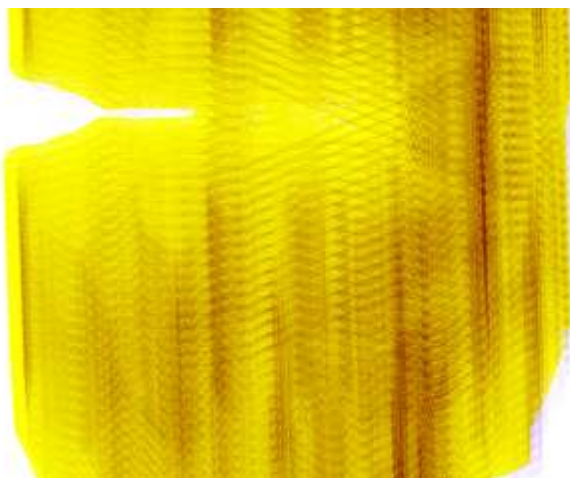
[3] Fotograma o *dibujo contemporáneo digital estático* del videoclip n.1  
de la obra *1971/10/1. DAMA DE ELCHE* (2020). María Dolores Gallego.

---

<sup>1</sup> Como podemos observar en las Figuras 3, 4, 5, 6 y 7; fotogramas extraídos del videoclip n.1 resultante y disponible en el siguiente enlace para su visualización:  
<https://vimeo.com/454172243>

ISSN: 2340-9096

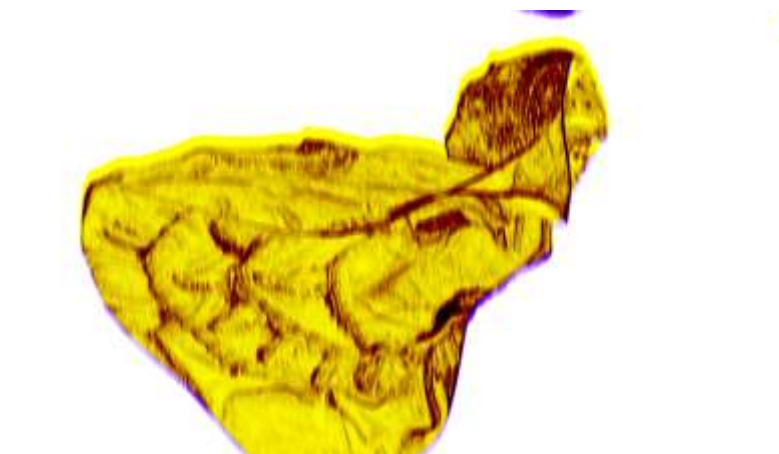
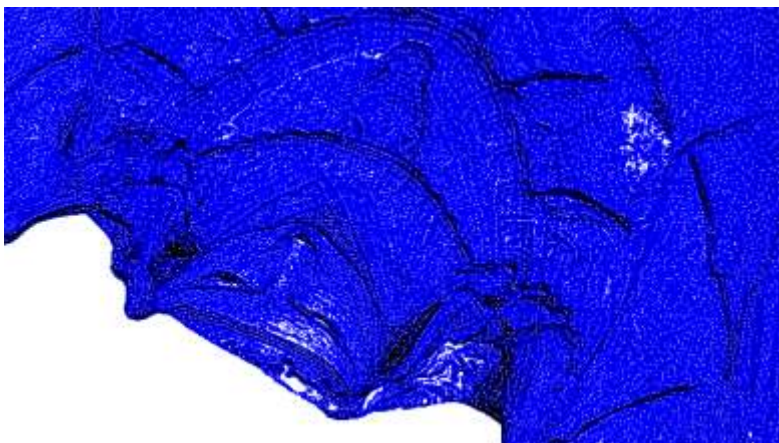
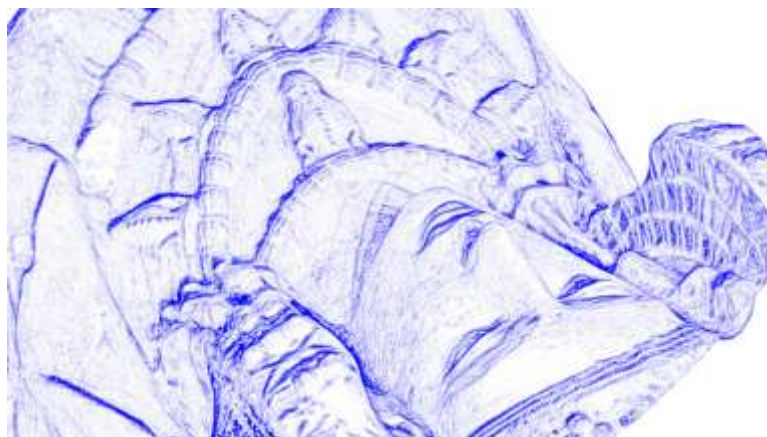
<https://doi.org/10.17561/rtc.extra5.5769>



[4, 5 y 6] Fotogramas o *dibujos contemporáneos digitales estáticos* del videoclip n.1  
de la obra *1971/10/1. DAMA DE ELCHE* (2020). María Dolores Gallego.

ISSN: 2340-9096

<https://doi.org/10.17561/rtc.extra5.5769>



[7, 8 y 9] Fotogramas o *dibujos contemporáneos digitales estáticos* de los videoclip n.1 y n.2 de la obra *1971/10/1. DAMA DE ELCHE* (2020). María Dolores Gallego.



Como hemos comentado, el resultado del proceso de trabajo de edición y montaje de vídeo indicado ha dado lugar a una serie de cuatro piezas de dibujo contemporáneo cuya narrativa visual se desarrolla a través de un conjunto de dibujos en órbita de la máscara-molde de la *Dama de Elche* y, entre los cuales, se contemplan pequeñas variaciones visuales y cuentan con diferentes tiempos de duración. Además, se ha puesto en práctica el *Glitch Art* (Moradi *et ál*, 2009; Schianchi, 2014; Betancourt, 2016) en determinados momentos de la pieza visual, usando así errores digitales o tecnológicos como posibilidad estética (Figuras 4, 6 y 9), tal y como expusimos en la comunicación virtual de autoría propia titulada *Trabajar el error estético. Propuesta docente en torno al dibujo y el uso de las herramientas TICs* (Gallego Martínez, 2020a) y mencionada anteriormente, e, incluso, como mancha pictórica digital.

En suma, por las propias características de la máscara-modelo de la *Dama de Elche*, durante la visualización del dibujo en movimiento, se genera en el espectador la sensación de confusión para reconocer el anverso y reverso, el lado cóncavo o el lado convexo del modelo 3D creado, dando así lugar a una especie de ilusión óptica desorientadora propia del *Op Art*<sup>2</sup> y creando en el espectador una situación de visualización activa –y no pasiva– de la obra.

Por tanto, con estos primeros cuatro videoclips obtenidos y a modo de elementos compositivos definitivos –que se caracterizan por representar los dibujos contemporáneos de la máscara-molde de la escultura Íbera en un primer plano y como elemento único compositivo utilizando una serie de colores preseleccionados–, hemos vuelto a repetir el proceso de edición y montaje de vídeo dando como resultado la obra *1971/10/1. DAMA DE ELCHE*, de composición más compleja como veremos a continuación y tras aplicar nuevamente procesos de repetición, simetría, multiplicación, etc. en el software de edición de vídeo.

---

<sup>2</sup> El *Op Art* o *Arte Óptico* es un movimiento artístico abstracto. Según la TATE Modern de Londres, “el *Op Art* fue un desarrollo importante de la pintura en la década de 1960 que utilizó formas geométricas para crear efectos ópticos. Los efectos creados por el *Op Art* iban desde lo sutil hasta lo perturbador y desorientador. La pintura *Op* (...) se basó en la teoría del color y la fisiología y psicología de la percepción. [Entre] las figuras principales [destacamos a] Bridget Riley” (TATE, s.f.a).



#### 4. 1971/10/1. DAMA DE ELCHE

Entre los sobresalientes resultados obtenidos, destacamos la obra de *dibujo contemporáneo digital en movimiento* titulada **1971/10/1. DAMA DE ELCHE (2020)**, que tiene una duración de 5'20'' y que se encuentra disponible para su visualización en la plataforma o red social de vídeos Vimeo a través del siguiente enlace: <https://vimeo.com/454174494>.

*1971/10/1. DAMA DE ELCHE* es una obra que bebe de la producción personal del artista Nam June Paik y, más concretamente, de la pieza *Internet Dream* de 1994 (Figura 10) exhibida –junto a otras obras del creador– en la Tate Modern de Londres en 2019 (TATE Modern, s.f.b). Pero, en nuestro caso, en vez de utilizar diversas pantallas de televisión para conformar un mural a gran escala, proponemos la utilización de un proyector que proyectará la videocreación (fotogramas de la pieza: Figuras 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17 y 18) sobre un muro o pared, ahorrando costes de materiales y transporte, permitiendo así un fácil manejo y traslado de la pieza a diferentes salas expositivas y sin la necesidad de mantener una estructura estática y rígida de los diversos videoclips que componen la obra en su globalidad.

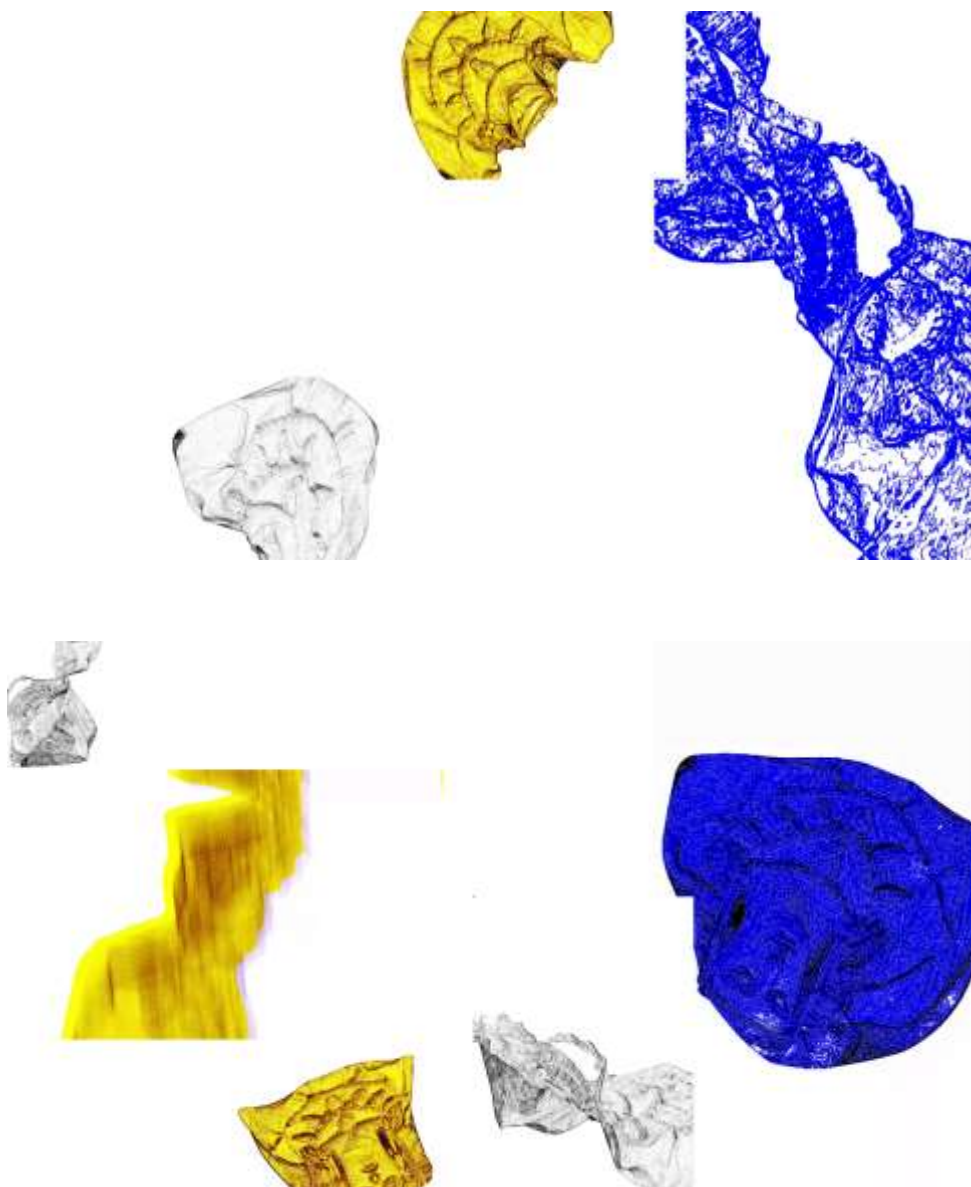


[10] *Internet Dream* de 1994 en la exposición del artista surcoreano que tuvo lugar en la Tate Modern de Londres en 2019. Fuente: Tate Modern.



ISSN: 2340-9096

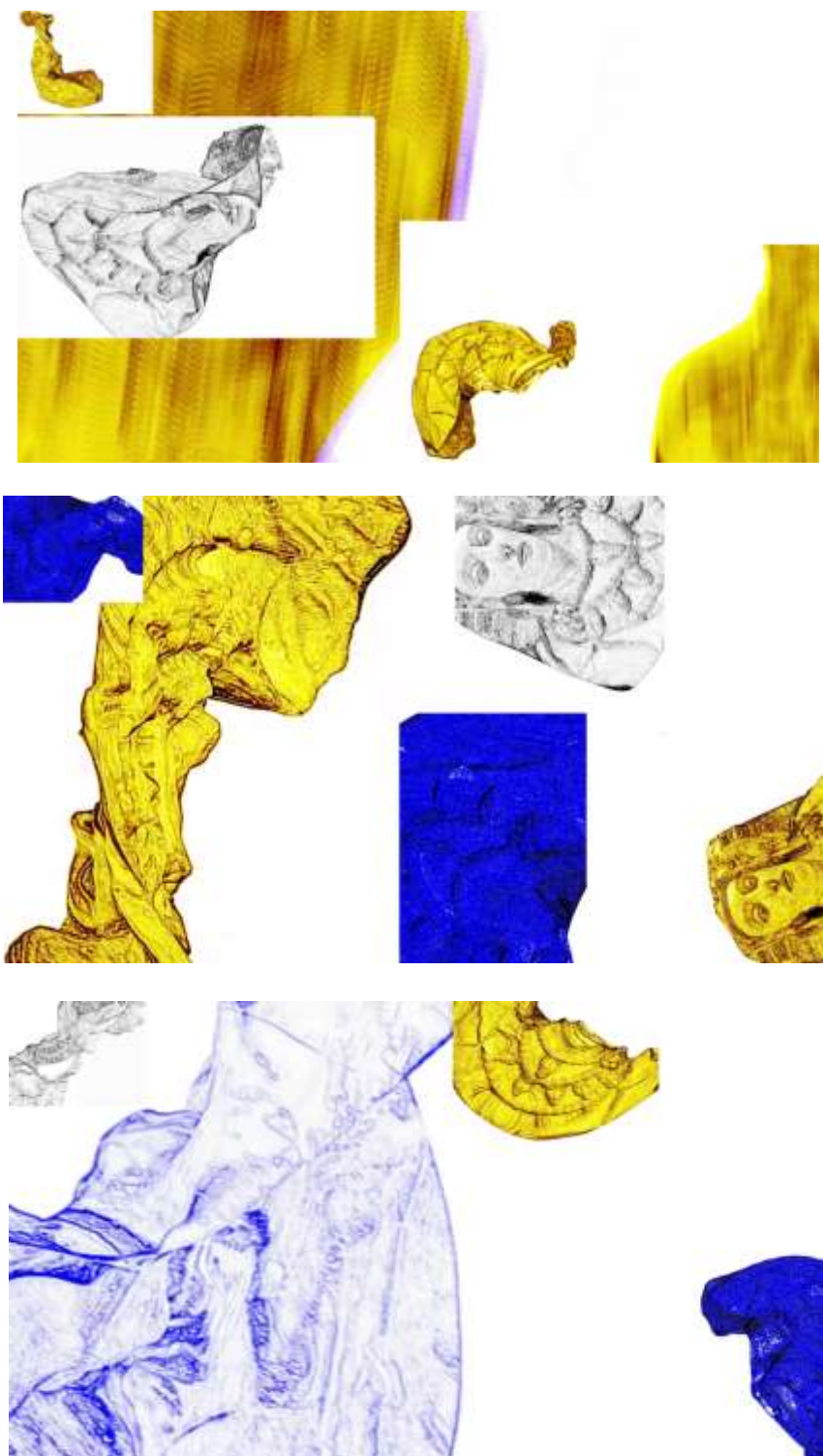
<https://doi.org/10.17561/rtc.extra5.5769>



[11 y 12] Fotogramas o dibujos contemporáneos digitales estáticos  
de la obra 1971/10/1. DAMA DE ELCHE (2020). María Dolores Gallego.

ISSN: 2340-9096

<https://doi.org/10.17561/rtc.extra5.5769>

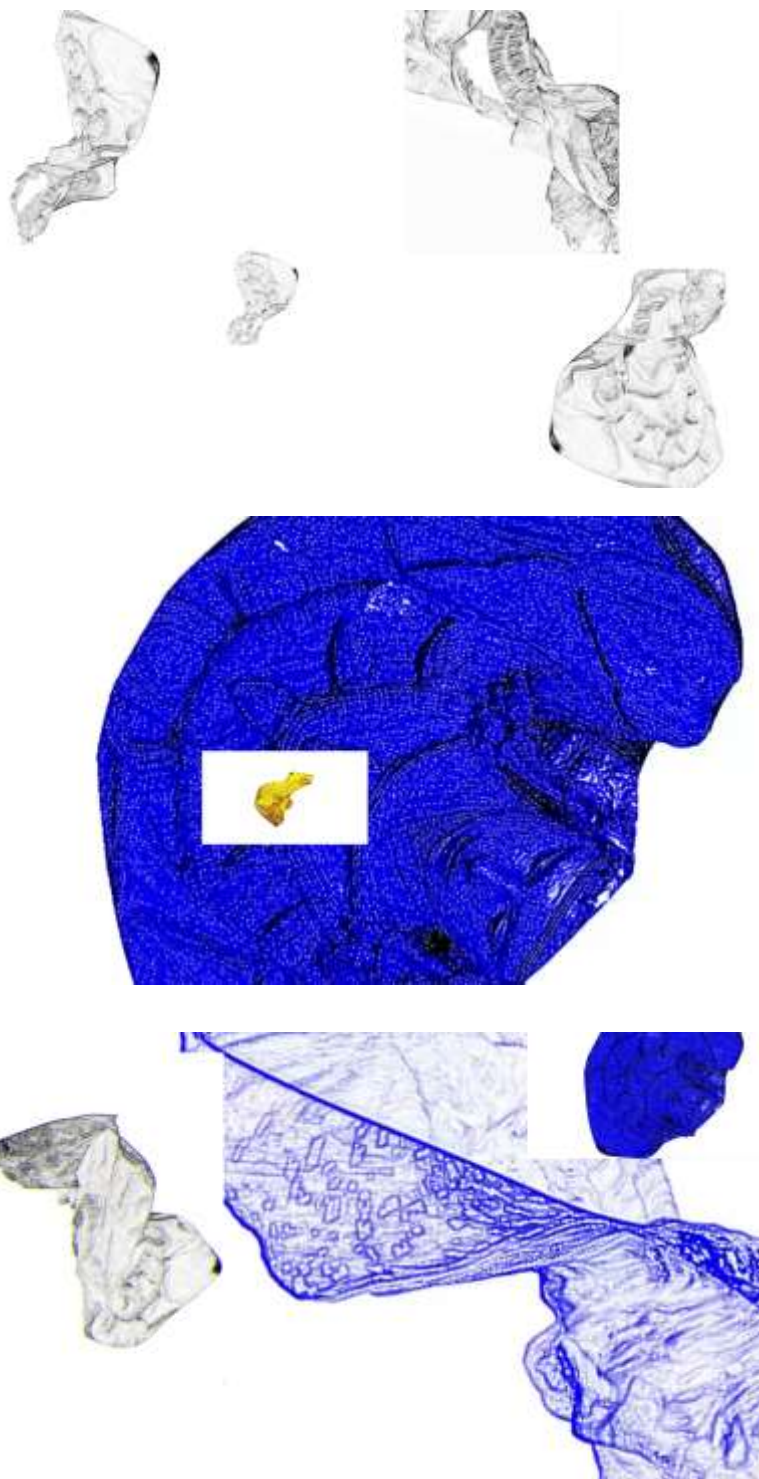


[13,14 y 15] Fotogramas o dibujos contemporáneos digitales estáticos  
de la obra 1971/10/1. DAMA DE ELCHE (2020). María Dolores Gallego.



ISSN: 2340-9096

<https://doi.org/10.17561/rtc.extra5.5769>



[16, 17 y 18] Fotogramas o dibujos contemporáneos digitales estáticos  
de la obra 1971/10/1. DAMA DE ELCHE (2020). María Dolores Gallego.

ISSN: 2340-9096

<https://doi.org/10.17561/rtc.extra5.5769>

Unas composiciones cambiantes en un continuo flujo cuyos videoclips –como elementos compositivos no estáticos- van apareciendo y desapareciendo en una ininterrumpida superposición en diferentes capas, como realiza Ciprian Mureșan en sus series de dibujos sobre papel (Pop, 2015) y como podemos observar en la Figura 19, pero que, en nuestro caso, se trata de un dibujo digital en movimiento.



[19] *All the images from a book about Matthias Grünewald* (detalle), 2014. Ciprian Mureșan.

*1971/10/1. DAMA DE ELCHE* se trata de una obra de arte contemporáneo que se caracteriza por la flexibilidad y diversidad de opciones de exposición a través de la hibridación y la fusión de medios utilizados, además de entender el espacio (de exhibición) como una extensión y desdoblamiento de la propia obra de arte (Krauss, 2002). Así pues, como propuestas de exhibición y visualización de la obra que nos incumbe, podemos indicar que ésta puede ser visionada a través de una pantalla de un teléfono móvil, una tablet o un televisor, compartiendo el enlace de la plataforma online de Vimeo donde está publicada vía email o en las diversas redes sociales; mediante una única videoproyección mural digital sobre una pared de una sala de exposiciones; o proponiendo una instalación *site-specific* de grandes dimensiones de *dibujo contemporáneo en movimiento* en el *campo expandido* de un espacio expositivo y contando con varios proyectores, por ejemplo.



En referencia a esta última propuesta, es de mencionar la imagen que ofrecemos a continuación (Figura 21) como posible (y factible) propuesta de exhibición de la obra *1971/10/1. DAMA DE ELCHE* en el prestigioso Espacio Fundación Telefónica de Madrid, siguiendo la inspiración y estela de la exposición *Jennifer Steinkamp. Naturaleza digital*<sup>3</sup> (Figura 20), que tuvo lugar en este centro de arte -de febrero a abril de 2018- y en el marco del *Madrid Design Festival 2018*.



[20] Vista de una de las salas de la exposición *Jennifer Steinkamp. Naturaleza digital* (2018) en la planta 3 del Espacio Fundación Telefónica. Fuente: [Espacio.fundaciontelefonica.com](http://espacio.fundaciontelefonica.com).

---

<sup>3</sup> Para esta exposición-instalación *site-specific*, el Espacio Fundación Telefónica presentó “cinco vídeo instalaciones de la artista estadounidense en los que transforma el espacio arquitectónico a través de animaciones digitales” (Espacio Fundación Telefónica, s.f.). Así pues, tomando como referencia sus interesantes propuestas y hemos intervenido una fotografía publicada de la muestra.



[21] Propuesta de exhibición de la obra *1971/10/1. DAMA DE ELCHE* en el Espacio Fundación Telefónica de Madrid. Elaboración propia junto a Moisés Belilty.

Nuestra intención –como representamos en la Figura 21- es incidir en la monumentalidad de la obra silenciosa, pretendiendo así involucrar directamente al espectador en la propia pieza y en el espacio intervenido por los haces de luz brillantes, coloreados y, en determinados momentos, parpadeantes.

## 5. Conclusiones finales

A modo de reflexión final, es de destacar que hemos conseguido desarrollar un nuevo proyecto artístico de dibujo contemporáneo digital sobre la *Dama de Elche*, tal y como nos planteamos y a pesar de los contratiempos que hemos tenido a lo largo de estos meses debido al Covid-19.

Con la realización del presente proyecto, por un lado, hemos adaptado nuestra forma de trabajar más tradicional y manual al medio digital y, por otro lado, hemos explorado diversos medios y técnicas artísticas digitales a partir del dibujo. Además, a lo largo del trabajo, es de destacar que los dibujos y las fotografías (las imágenes) han sido empleadas como fuentes de información, instrumentos de investigación y herramientas de estudio, análisis, conservación y transferencia del patrimonio escultórico a la sociedad general; pero también como materiales artísticos, junto a los videoclips generados.



Desde otro ángulo, consideramos que nuestro trabajo también contribuye a poner en valor y exaltar el legado Íbero como fuente inagotable de creación para los artistas contemporáneos. Por ello, como propone también Wagensberg, “una obra de arte [como nuestro proyecto de dibujo contemporáneo digital creado] es un pedazo finito de realidad que distorsiona una experiencia del mundo para encender, en la propia mente o en la ajena, una ampliación de tal experiencia” (2015, p. 43). De manera que, este trabajo de investigación y creación artística contemporánea, contribuye además al desarrollo social y cultural del conjunto de la sociedad, tanto actual como venidera, pero también al disfrute y enriquecimiento personal.

Así pues, la pieza de *dibujo contemporáneo digital en movimiento* titulada *1971/10/1. DAMA DE ELCHE*<sup>4</sup> (2020) –como una de las conclusiones finales resultantes– aporta una relectura e interpretación visual sobre la escultura femenina conocida como la *Dama de Elche*, obra de arte referente y antecedente, desde una óptica personal y poniéndola, aún más si cabe, en valor y actualidad ya que –como comentábamos al final del apartado Metodología– es importante recordar el relevante papel social de las mujeres en esta época, comunidad y en diversos ámbitos (doméstico, religioso, funerario y político) ya que colaboraron, junto a sus iguales varones, el devenir y progreso de esta civilización, así como en la sociedad actualidad.

Por consiguiente, la consideración del dibujo en este trabajo como experiencia vital ha dado lugar a conceptos y experiencias de fuerte simbologías “que hacen del dibujo [la fotografía y el video] una nueva forma de releer la historia” (Jódar Miñarro, 2019, p. 50) totalmente útil y veraz. Y, es que, como decía también Wagensberg, “la ciencia no es la única forma de comprender la realidad. Hay otras maneras (...) [como] por ejemplo: el arte” (2015, p. 29).

Por tanto, y para finalizar, el presente artículo puede ser considerado también como una propuesta didáctica híbrida en torno a la Educación Artística, el Arte Contemporáneo, el Patrimonio Arqueológico Íbero y las TICs lista para aplicar en el aula por otros profesores y compañeros de profesión de diversos niveles educativos, con la que se fomenta el espíritu interdisciplinario en el mapa del conocimiento (Ibíd., 2015) tan importante y necesario para las nuevas generaciones y desde planteamientos y metodologías propios de las Bellas Artes.

---

<sup>4</sup> El nombre de la obra se debe al siglo o número de inventario asignado a la pieza original en el MAN y reflejado en su ficha del CERES – MCD: 1971/10/1.





## Referencias

- Autodesk. (s.f.). *What is ReCap Pro?*. Autodesk.com. Consultado el 13 de Agosto de 2020. <https://www.autodesk.com/products/recap/overview?plc=RECAP&term=1-YEAR&support=ADVANCED&quantity=1>
- Betancourt, M. (2016). *Glitch Art in Theory and Practice: Critical Failures and Post-Digital Aesthetics*. Taylor & Francis Group. <https://doi.org/10.4324/9781315414812>
- Espacio Fundación Telefónica. (s.f.). *Jennifer Steinkamp. Naturaleza digital*. Espacio.fundaciontelefonica.com. Consultado el 25 de agosto de 2020. <https://espacio.fundaciontelefonica.com/evento/jennifer-steinkamp/>
- Gallego Martínez, M.D. (2019). *El sistema del arte emergente glocal. Trayectorias artísticas y mecanismos de legitimación en Andalucía (España) y el Estado de São Paulo (Brasil)* [Tesis Doctoral]. Universidad de Granada. <https://digibug.ugr.es/handle/10481/55981?locale-attribute=en>
- Gallego Martínez, M.D. (2020a). *Trabajar el error estético. Propuesta docente en torno al dibujo y el uso de las herramientas TICs* [comunicación virtual]. XII Jornadas de Educación Artística en clave 2.0: Arte y Participación. Universidad Autónoma de Madrid. <https://xijornadaeducacionartistica.blogspot.com/search/label/Trabajar%20el%20error%20est%C3%A9tico%20METODOLOG%C3%8DA%20DIBUJO%20FOTO%20V%C3%8DDEO%204%3A32%20M%C2%AA%20Dolores%20Gallego%20%28Granada%20FEspa%C3%B1a%29>
- Gallego Martínez, M.D. (2020b). *Arqueología y Dibujo Contemporáneo. Investigación artística con interpretaciones visuales del Patrimonio Íbero* [comunicación virtual]. I Congreso Internacional Virtual de Artes: Diálogos entre las Artes Plásticas y Visuales y otros medios artísticos en tiempos de hibridación. Asociación Cultural Acción Social y Arte - AASA, Grupo de Investigación HUM-862 y Universidad de Jaén. <https://congresoasa.wixsite.com/linea1pagina2/98>
- Jódar Miñarro, A. (2019). *Dibujo de Patrimonio. El Dibujo: la sombra de la subjetividad* en Mari Carmen Hidalgo Rodríguez y Nacho Belda Mercado (coords.). Los Procesos del Dibujo, pp. 48-59. Ayuntamiento de Granada.
- Krauss, R. (2002). *La escultura en el campo expandido* (5ª ed.) (1985 1ª ed.) en Hal Fortes. La Posmodernidad, pp. 59-74. Kairós. <https://visuales4.files.wordpress.com/2011/08/rosalind-krauss-la-escultura-en-el-campo-expandido.pdf>

ISSN: 2340-9096

<https://doi.org/10.17561/rtc.extra5.5769>



- Marín Viadel, R. (2017). *Reivindicación de cinco piezas etruscas del Museo Arqueológico de Granada: Una exposición de Ricardo Marín Viadel* [catálogo de exposición]. Universidad de Granada y Ayuntamiento de Granada. <https://digibug.ugr.es/handle/10481/48498?locale-attribute=fr>
- Marín Viadel, R. y Roldán, J. (2012). *Metodologías Artísticas de Investigación en Educación*. Aljibe.
- Marín Viadel, R. y Roldán, J. (2017). *Ideas Visuales. Investigación Basada en Artes e investigación artística*, Universidad de Granada.
- Roldán, J. y Mena, J. *Instrumentos de Investigación Basados en las Artes Visuales en Educación Artística*, pp. 46-69.
  - Irwin, I., Golparain, S. y Barney, D.T. *A/R/Tografía como Metodología para la Investigación Visual*, pp. 134-164.
- Ministerio Cultura y Deporte - MCD. (s.f.). *Dama de Elche*. Ceres.mcu.es. Consultado el 23 de julio de 2020. [http://ceres.mcu.es/pages/ResultSearch?Museo=MAN&txtSimpleSearch=Dama%20de%20Elche&simpleSearch=0&hipertextSearch=1&search=advanced&MuseumsSearch=MAN%7C&MuseumsRolSearch=9&listaMuseos=\[Museo%20Arqueol%F3gico%20Nacional\]](http://ceres.mcu.es/pages/ResultSearch?Museo=MAN&txtSimpleSearch=Dama%20de%20Elche&simpleSearch=0&hipertextSearch=1&search=advanced&MuseumsSearch=MAN%7C&MuseumsRolSearch=9&listaMuseos=[Museo%20Arqueol%F3gico%20Nacional])
- Moradi, I., Scott, A., Murphy, C. y Gilmore, J. (2009). *Glitch: Designing Imperfection*. Mark Batty Publisher.
- Museo Arqueológico Nacional - MAN. (s.f.). *Guía Breve Protohistoria*. MAN.es. Consultado el 16 de julio de 2020. <http://www.man.es/man/dam/jcr:117ec058-950f-4e89-a0fe-4dfe0d9154d/man-guia-breve-protohistoria-es.pdf>
- Pop, M. (ed.) (2015). *Ciprian Muresan: Drawings 2015-2004*. Hatje Cantz.
- Schianchi, A. (2014). *El error en los aparatos audiovisuales como posibilidad estética*. Universidad del Cine y El Aleph. <https://ucine.edu.ar/media/src/elerrorenlosaparatosaudiovschianchialejandro.pdf> <https://doi.org/10.7238/a.v0i12.1591>
- TATE Modern. (s.f.a). *Art Term: Op Art*. Tate.org.uk. Consultado el 18 de Agosto de 2020. <https://www.tate.org.uk/art/art-terms/o/op-art>
- TATE Modern. (s.f.b). *Nam June Paik. Exhibition Guide* [exposición individual] Tate.org.uk. Consultado el 26 de Agosto de 2020. <https://www.tate.org.uk/whats-on/tate-modern/exhibition/nam-june-paik/exhibition-guide>



ISSN: 2340-9096

<https://doi.org/10.17561/rtc.extra5.5769>



Vázquez Vera, M.A. (2012). *Estudio del patrimonio artístico para su posterior aplicación en dibujo narrativo contemporáneo* [Trabajo Fin de Máster]. Universidad de Granada.  
<https://digibug.ugr.es/handle/10481/29444>

Vera Cañizares, S. (2004). *Proyecto artístico y territorio*. Universidad de Granada.

Wagensberg, J. (2015). *El pensador intruso. El espíritu interdisciplinario en el mapa del conocimiento*. Tusquets Editores.

Wondershare. (s.f.). *Filmora9*. Filmora.wondershare.net. Consultado el 20 de Agosto de 2020.  
<https://filmora.wondershare.net/es/editor-de-video/>

..

